

実践1 増加の場面における加法の意味理解の指導のあり方

1年生『あわせていくつ ふえるといくつ』の実践を通して

1 単元名「あわせて いくつ ふえると いくつ」(1年生)～合併の場面～

2 単元について

数と計算領域に関わって、第1学年の目標は、次の通りである。

(1) 具体物を用いた活動などを通して、数についての感覚を豊かにする。数の意味や表し方について理解できるようにするとともに、加法及び減法の意味について理解し、それらの計算の仕方を考え、用いることができるようにする。

また、加法に関わる内容は、次の通りである。

(2) 加法の意味について理解し、それらを用いることができるようにする。

ア 加法用いられる場合について知ること。

イ 1位数と1位数との加法の仕方を考え、それらの計算が確実にできること。

ウ 簡単な場合について、2位数などの加法及び減法の計算の仕方を考えること。

本単元の主たるねらいは、「加法の意味について理解し、それらを用いることができるようにすること」である。

このねらいを達成するために、次のことを大切に指導する。

- ・具体的な場面について、加法が適用される場として判断することができるようにすること
- ・加法は二つの集合を合わせた集合の要素の個数を求める演算であることを、具体物を用いた活動などを通して理解できるようにすること

本時は、増加の場面において、合併のときと同じように考えて、加法が適用される場ということを判断し、加法の意味を理解していく授業である。

本時の学習における「筋道を立てて考える」とは、次のような内容である。

- ・合併の場面は、同時に存在する二つの数量を合わせた大きさを求めること
- ・増加の場面は、はじめにある数量に、追加したり、それから増加したりしたときの大きさを求めること
- ・増加の場面でも、合併の場面のときと同じように、二つの集合を合わせた集合の要素の個数を求めることから、加法でよいと判断すること
- ・加法の式に表して、答えを求めることができること

このような考えに対して、数学的表現を用いて、自分の考えを整理したり、仲間の考えを理解したりして、理解を深める姿をめざしたい。

3 研究の重点に関わって

重点1 学習内容からみた単元や単位時間の理想の表現を明確にすること

子どもは、「ふえるときにも、たし算が使えることを説明したい」という意識をもち、課題を追究する。本時の学習内容の理解には、次のような点に難しさがある。

- ・増加の場面において、合併の場面とくらべて考えるとき、
合併の場面と増加の場面では、どんな違いがあるのかを認識すること
どちらの場面においても、加法が適用される場として判断することができること

そのため、本時における数学的表現を用いて理解を深める子どもの姿を、次のように描いた。

- ・具体的な場面における数量をブロックや図に対応させ、ブロック操作や図によって、増加の場面を合併の場面との違いを明らかにして表現できること
- ・増加の場面におけるブロック操作や図に、合併の場面との違いがあっても、全体の大きさを求めることには違いがないことを示すこと
- ・言葉とブロック操作や図の表現を結び付けて、増加の場面においても加法が適用できると考えること

重点2 理想の表現に迫るための単位時間の具体的な手立てを明確にすること

本時、重点1のような姿をめざすなかで、大切にしたいのは、増加の場面の表現と合併の場面の表現との違いを明らかにしたうえで、表現上の共通点から統合的に意味を理解していくことである。

よって、次のような手立てを意図的に位置付けたいと考えている。

(1)具体的な方途

増加の場面で合併の場面と比べて、どんな違いがあるのかを認識するために、合併の場面の操作や図の表し方を、すぐに想起できるようにすること

合併の場面との違いがわかりやすくなるように、「初めから水槽にいる」ということを意識できるように、合併場面における操作や表現を振り返る。

増加の場面で合併の場面と比べて、加法が適用される場として判断するために、操作や表現における共通点に気付かせること

合併と増加の操作の違いを明らかにしたうえで、増加の場面の操作や表現の共通点に着目させる。

- ・ブロック操作でできた児童には、図をかいたり、透明ブロックを操作したりして、考えるように働きかける。
- ・自分のやらなかった表現についても、自分の表現との同じところ(共通点)を見ることができるような交流の場を位置付ける。

(2)個に応じた指導

また、上記の手立てをより個に応じたものにするために、数学的表現に関する子どもの実態把握もを行い、個に応じた指導を計画した。

本時の指導「加法の適用場面」に向けての実態把握として、次のことを行った。

数の分解におけるブロック操作とことばをうまくつなげているかを観察(表現処理)

数の分解の知識理解の検査結果(知識理解)

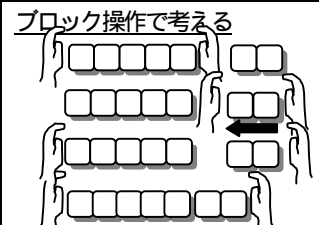
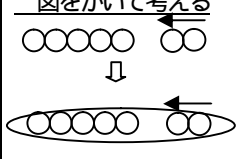
「みんなの前で発表することはできますか?」という質問(関心意欲)

上記の ~ を名簿にまとめ、個の本時の指導の方向を明らかにした。

4 本時について

(1)ねらい：加法における増加の場面において，増加も合併と同じようにたし算であるということを，ブロック操作や図に表すことによって明らかにし，「ふえるのも，合わせると同じように，全体の大きさを表しているからたし算である。」とまとめることができる。

(2)本時の展開事例

場	学 習 活 動	指導と評価
必然	絵を見て，どんなお話になるか考える。 ・金魚が水槽に5匹いる。そこに，金魚を2匹入れようとしている。	【評価規準】 増加の場面における加法の計算を，合併の場面からの適用で考えることができる。
課題	すいそうにきんぎょが 5ひきいます。2ひきふえると なんびきに なるでしょう。 問題場面を把握し，課題づくりをする。 ・答えは，7匹です。・たし算でできそう。	数学的な考え方
追究	課題を設定し，課題追究に向かう。 ふえるときも たしざんにしても いいわけを かんがえよう。	具体的方途
追究	数学的表現を用いて考える。 <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> ブロック操作で考える  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> すいそうにきんぎょが 5ひきいます。 2ひき ふえると 7ひきになります。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> 手で囲んだもの全部で答え。 全部を出しているから，たし算 </div> </div>	増加の場面で合併の場面と比べて，どんな違いがあるのかを認識するために，合併の場面の操作や図の表し方を，すぐに想起できるようにすること 合併の場面との違いがわかりやすくなるように，「初めから水槽にいる」ということを意識できるように，合併場面における操作や表現を振り返る。
追究	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;"> 図をかいて考える  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;"> 〇で囲んだもの全部で答え。全部をだしているから，たし算 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;"> 透明ブロックで考える (ブロック操作を念頭で考える) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;"> 手で囲んだもの全部で答え。全部を出しているから，たし算 </div> </div>	増加の場面で合併の場面と比べて，加法が適用される場として判断するために，操作や表現における共通点に気付かせること
追究	数学的表現を交流して，理解を深める。 ・「あわせて」は，一度に両方のブロックを動かした。今回は，一方は動かないけれど，もう一方を動かす。 ・ブロックでも，絵でも，合わせるときと同じように，「ぜんぶ」を出している。 ・「ぜんぶ」を出すのは，たし算にしてもよさそうだ。	合併と増加の操作の違いを明らかにしたうえで，増加の場面の操作や表現の共通点に着目させる。 ・ブロック操作でできた児童には，図をかいたり，透明ブロックを操作したりして，考えるように働きかける。
振り返り	学級全体で，数学的表現を確認する。 学級全体で明らかになったことを整理し，加法についてまとめる。	・自分のやらなかった表現についても，自分の表現との同じところ(共通点)を見ることができるような交流の場を位置付ける。
振り返り	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> ふえるときも あわせるときと おなじように <u>ぜんたい</u>を だしているのだから たしざんに してもよい。 </div> ・式は， $5 + 2$ になります。 ・ $5 + 2 = 7$ <u>こたえ 7ひき</u> 明らかになったことが使えるか，問題を解いて確かめる。 駐車場に車が6台とまっています。3台ふえると，何台になるでしょう。	適切な数学的表現を選択できるための素地として，ブロック操作における表現は学級全体で行い，加法の意味理解を図る。

(3)児童の動きや発言など

課題化の場面

増加の場面で合併の場面と比べて、どんな違いがあるのかを認識するために、合併の場面の操作や図の表し方を、すぐに想起できるようにすること

授業の様子	考察
C：水そうに5匹と、男の子が持っている金魚が2匹います。 C：入れようとしてる。 T：入れたらどうなる？ C：ふえる。 T：どんなお話になるやろ。今日はどんなお話になりそうかな。 C：女の子が入れた金魚が5ひきと、男の子が持っている金魚2ひきをあわせると何ひきでしょう。 C：違います。「水そうに金魚が5ひきいます。2ひきふえると何ひきでしょう。」だと思います。 T：今日どんな計算？ C：ひき算。 C：たし算。 T：「ふえると」ってやったっけ？確かめないかね。今日のめあてどうしましょう。(めあてを書く。)	<ul style="list-style-type: none"> ・既習の掲示を見て、同じ問題の続きだと考え、違いを明らかにしようと考えている。 ・「あわせる」という言葉でもよいが、既習の違いを明らかにするために、言い換えをしようとしている児童がいる。 ・たし算の定義がまだあいまいなため、また、既習との違いを明確にしようとするために「ひき算」という言葉が出てくる。

課題追究時の場面

増加の場面で合併の場面と比べて、加法が適用される場として判断するために、操作や表現における共通点に気付かせること

合併と増加の操作の違いを明らかにしたうえで、増加の場面の操作や表現の共通点に着目させる。

授業の様子	考察
T：ブロック使ってお話できる人。 T：さんが、ブロックをどうやって動かすか、よく見てね。 C：水そうに金魚が5ひきいます。2ひきあわせると、7ひきになります。(両方のブロックを動かす操作をしながら) T：自分のと違った？一緒やった？ C：違います。 T：「あわせると」って言ってくれたけど、今日は「あわせると」やった？ C：ふえると。 T：じゃあさん。 C：水そうに金魚が5ひきいます。2ひき入れました。全部で、7ひきになります。(片方のブロックを動かす操作をしながら) T：手の動きどうやった？ C：片手。 C：片方しか動いてなかった。 C：水そうに、もう金魚が5ひき入っているから、2ひきの方だけ動かす。 (中略) T：今日のめあて何だった？これはたし算？ C：手の中だから。 T：手の中は何？ C：全体。 T：全体が答えだから、たし算。ふえるときもたし算にしていいい？ C：いいです。	<ul style="list-style-type: none"> ・「あわせると」という言葉と、操作が繋がっているために、両方のブロックを動かしてしまう児童もいる。 ・児童の言う「違います」は、ブロック操作のことであり、「あわせて」という言葉には、着目していないので、その言葉と操作に着目させた。 ・合併の場面との違いを明らかにするために、片手の動きに着目させた。 ・違いを明らかにしたうえで、共通点と既習の足し算の定義に照らし合わせて、たし算の適用を図った。

5 考察

重点1 学習内容からみた単元や単位時間の理想の表現を明確にすること

単元指導計画にめざしたい表現を位置付けた。また、子どもが、自分の考えを表現したときの考えに含まれている内容を分類整理した。それを「教師の指導」の欄に記載した。

本時は、加法の適用場面における指導であったが、その加法・減法の定義及び適用指導の系統をまとめた。

【資料】

めざしたい表現を記載することで、系統立てた表現の指導を行うことができた。

表現が、集合を意識しすぎているので、少し複雑になっている。また、抽象化は発達段階や指導内容からして、早すぎないかの検討を要する。

発達段階や学習内容に適切な表現の在り方

重点2 理想の表現に迫るための単位時間の具体的な手立てを明確にすること

(1)具体的な方途

増加の場面で合併の場面と比べて、加法が適用される場として判断するために、操作や表現における共通点に気付かせる。そのために合併と増加の操作の違いを明らかにしたうえで、増加の場面の操作や表現の共通点に着目させたい。よって、ブロック操作でできた児童には、図をかいたり、透明ブロックを操作したりして、考えるように働きかけた。

自分のやらなかった表現についても、自分の表現との同じところ(共通点)を見ることができると交流の場を位置付けようとした。

適切な数学的表現を選択できるための素地として、ブロック操作における表現は学級全体で行い、加法の意味理解を図ろうとした。

本時、筋道を立てて考えたことの有用性を確かめるために、別の問題でも同じように見ることができると図る問題を位置付けた。

数学的表現を意識した指導を行うことで、子どもの表現力が向上した。よって、今後の表現力向上につながりやすくなった。

自分の意図した方途がやりきれなかった部分もあり、中途半端な部分が多かった。

【改善指導案あり 資料】

ゆるぎない単位時間の指導の在り方

願う子どもに迫るための理想の授業像

(2)個に応じた指導

本時の指導「加法の適用場面」に向けての実態把握として、次のことを行った。

数の分解におけるブロック操作とことばをうまくつなげているかを観察(表現処理)

数の分解の知識理解の検査結果(知識理解)

「みんなの前で発表することはできますか?」という質問(関心意欲)

上記の～を名簿にまとめ、個の本時の指導の方向を明らかにした。【資料】

個に応じた指導を明確にでき、重点的に指導しなければならない子どもを明確にでき、効率のよい指導ができた。

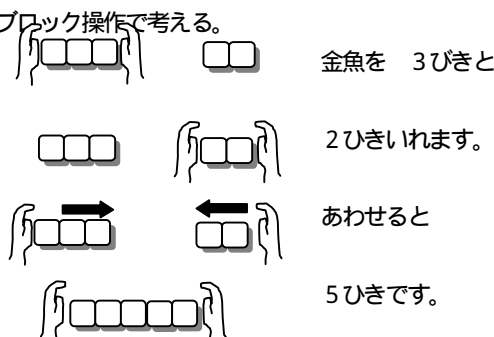
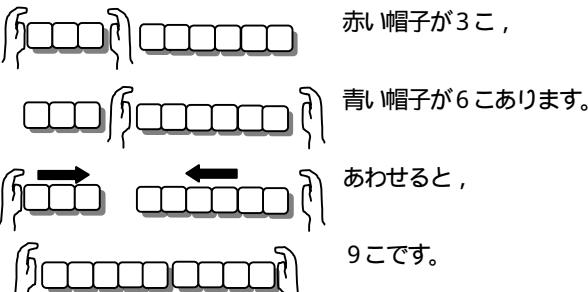
指導形態のパターン化を図り、より効率のよい指導の在り方を模索していく必要がある。




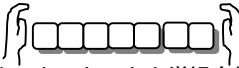
指導に活用できる実態把握の在り方

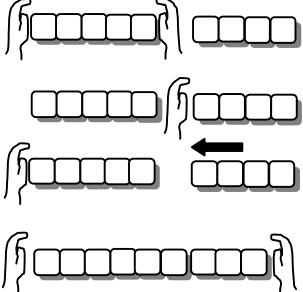

より効率の良い指導パターンの明確化

(: 成果 : 課題 : 今後の実践)

6 単元指導計画（全9時間）

1次 あわせて いくつ		[本時のねらい] 加法における合併の場面において、加法の意味をブロック操作や図に表すことによって、「2つのまとまりをあわせたときの全部のものを求めること」とまとめることができ、加法の式の表し方と記号の読み方を知ることができる。
1 合併の場面		
場	学習活動	指導と評価
必然	絵をみて問題場面について話し合い、金魚の数についてのお話をつくることで、問題場面を把握する。	【評価規準】合併の場面において、加法の意味が理解できる。(知識・理解)
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">すいそうに きんぎょを 3ひきと 2ひきいれます。 あわせると なんびきに なるでしょう。</div> 課題を設定し、課題追究に向かう。	児童の学習状況(B)
課題	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">あわせて なんびきになるか わかるように おはなししよう。</div> 数学的表現を用いて、自分の考えを整理する。	ブロック操作や図で表すことで、「2つのまとまりをあわせたときの全部のものを求めること」が、たし算だということがわかる。
	・ブロック操作で考える。  金魚を 3ひきと 2ひきいれます。 あわせると 5ひきです。	確実に定着させるために
追究	・図で考える 明らかになったことを学級全体で整理する。 ・「2つのまとまりを あわせたときの 全部のものを 求めること」をたし算とする。 たし算の式の表し方と読み方を知る。 練習問題に取り組み、明らかになった学習内容を確認する。	・金魚の数とブロックの数(の数)が、対応していること。 ・合併の場面の表現は、両方を動かすということ。(両方の矢印) ・5の合成・分解が理解できていること。 (5は3と2)
		・加法は、二つの集合を合わせた集合の要素の個数を求めるということ。
1次 あわせて いくつ		[本時のねらい] 加法における合併の場面において、問題文によって場面を想起し、ブロック操作や図で表すことで、加法の意味の理解を深めるとともに、さまざまな合併の場面を加法ととらえることができる。
2 合併の場面		
場	学習活動	指導と評価
必然	文をもとに内容をとらえ、問題場面を把握する。	【評価規準】さまざまな場面を合併の場面ととらえ、加法と考えることができる。(数学的な考え方)
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">あかいぼうしが3こ、あおいぼうしが6こあります。 あわせて なんこ あるでしょう。</div> 課題を設定し、課題追究に向かう。	児童の学習状況(B)
課題	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">あわせて なんこになるか わかるように おはなししよう。</div> 数学的表現を用いて、自分の考えを使って整理する。	ブロック操作や図で表すことで、2つのまとまりをあわせて全部のものを求めるから、たし算だということがわかる。
	 赤い帽子が3こ、 青い帽子が6こあります。 あわせると、 9こです。	確実に定着させるために
追究	他の合併の場面について、たし算の式にかいて、答えを求める。 明らかになったことを学級全体で整理する。 ・たし算の場面には、「ぜんぶで」「みんなで」のようにいろいろな場面がある。それでも ぜんぶを 求めているから たし算である。 練習問題に取り組み、明らかになった学習内容を確認する。	・「あわせて」という言葉で、合併の場面が想起できること。 ・帽子の個数とブロックの数(の数)が、対応していること。 ・9の合成・分解が理解できていること。 (9は3と6)
		・他の言葉の表現でも、合併の場面が想起できること。 ・合併の場面は、加法であるということ。
振り返り		

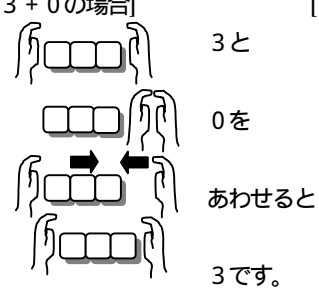
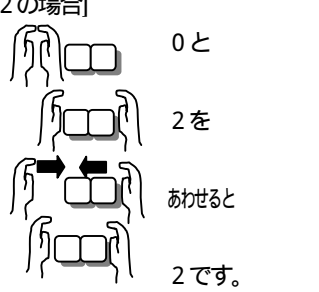
1次 あわせて いくつ		[本時のねらい]式と絵を見て，加法における合併の場面の問題をつくることができる。
3 合併の場面の問題づくり		
場	学習活動	指導と評価
必然	絵を見て，場面の様子をとらえる。 4 + 3の しきに なる おはなしを しましょう。	【評価規準】式と絵から，合併の場面の加法の問題をつくることができる。(表現・処理)
	4 + 3の式からたし算の問題をつくること，本時の学習内容であることを確認する。 絵を見て，4や3のまとまりを見つける。 課題を設定し，課題追究に向かう。	
課題	4 + 3の しきに なる おはなしを つくろう。	児童の学習状況(B)
	自分の考えを整理する。 ・式をもとに，たし算の問題をつくる。 ・数学的表現をして，答えとたし算としてよいかどうかを確かめる。 作った問題とその数学的表現が，適切に用いられているか，交流し，確認する。 ・(例)ベンチに子どもが4人，もうひとつのベンチに子どもが3人座っています。あわせて，何人でしょう。 ・(例)男の子が4人と女の子が3人います。あわせて，何人でしょう。 ・(例)白いはとが4羽，黒いはとが3羽います。あわせて何羽いるでしょう。	式と絵をもとに，合併場面の問題をつくること 確実に定着させるために
追究	4と 	・加法の式から，二つの集合がある と考えること。 ・絵の中に，同じ仲間の集合をとら えることができること。 ・ブロック操作や図の表現で，合併 の場面をとらえ，加法とみるこ ができること。
	3を 	
振り返り	あわせると， 	・7の合成・分解が理解できている こと。 (7は4と3)
	7です。 	
2次 ふえると いくつ		[本時のねらい]加法における増加の場面において，増加も合併と同じようにたし算であるということがわかることを，ブロック操作や図に表すことによって明らかにし，「ふえるのも，合わせると同じように，全体の大きさを表しているからたし算である。」とまとめることができる。
4 増加の場面		
場	学習活動	指導と評価
必然	絵を見て，どんなお話になるか考える。 すいそうに きんぎょが 5ひきいます。2ひきふえるとなんびきに なるでしょう。	【評価規準】増加の場面における加法の計算を，合併の場面からの適用で考えることができる。 数学的な考え方
	問題場面を把握し，課題づくりをする。 課題を設定し，課題追究に向かう。	
課題	ふえるときも たしざんにしても いいわけを かんがえよう。	増加の場面でも，2つのまとまりをあわせて全部のものを求めるから，たし算だということがわかる。
	数学的表現を用いて，自分の考えを考える。 (数学的表現は，本時指導案に記載する。)	確実に定着させるために
振り返り	数学的表現を交流して，理解を深める。 学級全体で明らかになったことを整理し，加法についてまとめる。 ・ふえるときも あわせるときと おなじように <u>ぜんぶ</u> を だしているの たしざんに してもいい。 明らかになったことが使えるか，問題を解いて確かめる。	・金魚の数とブロックの数(の数)が，対応していること。 ・7の合成・分解が理解できていること。(7は5と2) ・増加の場面の表現は，一方を動かすということ。(一方の矢印) ・加法は，二つの集合を合わせた集合の要素の個数を求めるということ。

2次 ふえると いくつ		[本時のねらい]加法における増加の場面において、問題文によって場面を想起し、ブロック操作や図で表すことで、加法の意味の理解を深めるとともに、さまざまな増加の場面を加法ととらえることができる。
5 増加の場面		
場	学習活動	指導と評価
必然	文をもとに内容をとらえ、問題場面を把握する。	【評価規準】さまざまな場面を増加の場面ととらえ、加法と考えることができる。(数学的な考え方)
	5にんであそんでいます。そこへ 4にんきました。 みんなで なんにんに なったでしょう。	
課題	課題を設定し、課題追究に向かう。	児童の学習状況(B)
	みんなで なんにんになるか わかるように おはなししよう。	ブロック操作や図で表すことで、2つのまとまりをあわせて全部のものを求めるから、たし算だということがわかる。
追究	数学的表現を使って、自分の考えを整理する。	確実に定着させるために
	 <p>5にんいます。 そこへ 4にん きました。 みんなで9人になりました。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「きました。みんなで」という言葉で、増加の場面が想起できること。 ・人数とブロックの数(の数)が、対応していること。 ・9の合成・分解が理解できていること。(9は5と4) ・他の言葉の表現でも、増加の場面が想起できること。 ・増加の場面も、加法であるということ。
振り返り	他の増加の場面について、たし算の式にかいて、答えを求める。 明らかになったことを学級全体で整理する。 ・たしざんのばめんには、「くると」「いれと」「もらと」のようにいろいろな場面がある。それでも ぜんぶを 求めているから たし算である。 練習問題に取り組み、明らかになった学習内容を確認する。	
2次 ふえると いくつ		[本時のねらい]式と絵を見て、加法の場面の問題をつくることができる。
6 増加の場面の問題づくり		
場	学習活動	指導と評価
必然	絵を見て、場面の様子をとらえる。	【評価規準】式と絵から、増加の場面の加法の問題をつくることができる。(表現・処理)
	6 + 2の しきに なる おはなしを しましょう。	
課題	6 + 2の式から たし算の問題をつくるのが、本時の学習内容であることを確認する。	児童の学習状況(B)
	絵を見て、6や2のまとまりを見つける。 課題を設定し、課題追究に向かう。	式と絵をもとに、増加場面の問題をつくることができる。
追究	6 + 2の しきに なる おはなしを つくろう。	確実に定着させるために
	<p>自分の考えを整理する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・式をもとに、たし算の問題をつくる。 ・数学的表現をして、答えとたし算としてよいかどうかを確認する。 <p>作った問題とその数学的表現が、適切に用いられているか、交流し、確認する。(合併の場面、増加の場面)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・(例)木にすずめが6羽とまっています。そこへすずめが2羽とんできました。全部で何羽になったでしょう。(増加) ・(例)花を女の子が6本、男の子が2本もっています。あわせて、何本でしょう。(合併) <p>[増加の場面の場合] [合併の場面の場合]</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・加法の式から、二つの集合があると考えること。 ・絵の中に、同じ仲間の集合をとらえることができること。 ・8の合成・分解が理解できていること。 (8は6と2) ・ブロック操作や図の表現で、合併の場面をとらえ、加法とみることができること。
振り返り	明らかになったことを学級全体で整理する。	

3次 たし算カード	[本時のねらい]たしざんカードの仕組みを知り、たし算カードを順序よくならべ、答えが同じになるカードをみつけることを通して、たし算カードの配列の規則性に気づくことができる。また、カードゲームをすることで、計算の習熟を図ることができる。
7 計算練習	

場	学習活動	指導と評価
必然	たし算カードを見て、その仕組みをとらえる。 たし算カードの表で、その並び方を見る。	【評価規準】意欲的に加法の計算の習熟を図ることができる。(関心・意欲・態度)
	たしざんかあどの ひょうをみて、おなじようにならべてみよう。	児童の学習状況(B)
課題	提示した表と おなじように 並べてみる。	仲間と積極的に問題を出しあったり、ゲームをしたりすることができる。
	こたえが おなじに なる かあどを みつけよう。	確実に定着させるために
追究	自分の考えを整理する。 ・並んでいるカードから、答えが同じになるカードを見つける。 ・答えが同じになるカードの並び方に気がつく。	・被加数・加数のどちらか一方が1大きくなれば、和も1大きくなること。
	並べられたカードをみて、配列の規則性について気づいたことを交流する。 ・答えが、同じになるカードの並び方は、表で斜めになっている。	
振り返り	たし算カードを使って、たし算練習をする。	
	・全体でフラッシュカード方式 ・ペアで問題を出し合う ・グループで神経衰弱ゲーム(答えが同じカードみつけ)	

4次 0のたしざん	[本時のねらい] 0を含む加法の式の意味がわかり、立式したり、計算したりできる。
8 0のたし算	

場	学習活動	指導と評価
必然	ゲームのルールを理解する。	【評価規準】0の加法について、式の意味がわかる。(知識・理解)
	たまいいげえむをしよう。	児童の学習状況(B)
課題	3匹の玉入れゲームの結果を、記録する。 課題を設定し、課題追究に向かう。	玉が入らなかったときは、0個と入ったとみて、たし算の式に表し、計算すると0ではない方の数字になることが分かる。
	はいった たまのかずは なんこになるか わかるように おはなししよう。	確実に定着させるために
追究	自分の考えを整理する。 ・ゲームの場面と結びつけて、答えが0になる場面や、たす数やたされる数が0になる場面の式を考える。 ・数学的表現をつかって、答えを調べる。 ・式をもとに、たし算の問題をつくる。 ・数学的表現をして、たし算としてよいかどうかを確かめる。	・0があっても、加法の式を正しく表すことができること。 ・ブロック操作や図の表現で、加法とみることができること。
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>[3 + 0の場合]</p>  <p>3と 0を あわせると 3です。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>[0 + 2の場合]</p>  <p>0と 2を あわせると 2です。</p> </div> </div>	
振り返り	明らかになったことを学級全体で整理する。 0を含むたし算についてまとめる。 ・玉が入らなかったときは、0こ入ったとみれば、たし算の式で表すことができる。 0を含むたし算の式を見て、場面が想起できるかを考える。 0を含むたし算の練習問題を解く。	

